

SPELREGELS VOOR SCRABBLE®

GEDEPONEERD HANDELSMERK

SCRABBLE is een woordenspel voor 2, 3 of 4 spelers. Het spel bestaat uit het vormen van sluitende woorden op de manier van een kruiswoordpuzzel, terwijl men op het Scrabble-bord letters gebruikt met diverse puntenwaarden. Elk speler wedijvert om de hoogste punten door zijn letters in combinaties en plaatsingen te gebruiken waarmee de grootste winst aan letter-waarde en premiegetallen op het bord te behalen is. Het totaal aantal punten kan lopen van 500 tot 700 of meer. Dit hangt af van de bedrevenheid van de spelers.

HET BEGIN:

Begin met alle letters omgekeerd te leggen en gooi ze door elkaar. Elk der spelers kiest nu een blokje en degene, die de letter heeft, het dichtst bij het begin van het alfabet, begint te spelen.

Neem nu alle blokjes terug en gooi ze weer door elkaar. Ieder neemt 7 nieuwe letters en plaatst deze op zijn rekje.

HET SPEL:

1. De eerste speler combineert twee of meer van zijn letters om één woord te vormen en zet deze op het bord, horizontaal of verticaal, met één letter op het middelste * vierkantje. Diagonale woorden zijn verboden.

2. De speler telt nu zijn punten op en noemt het totaal. Dan neemt hij nieuwe letters voor het aantal dat hij op het bord heeft gezet, zodat er altijd 7 letters op het rekje staan.

3. Het spel wordt gespeeld met de wyzers van de klok mee. De tweede speler en verder ieder op zijn beurt, voegt één of meer letters toe aan de woorden op het bord, op die manier nieuwe woorden vormend. De letters, waarmee men speelt, moeten steeds in één lijn op het bord geplaatst worden, horizontaal of verticaal. Zij moeten één compleet woord vormen en indien zij aansluiten op letters die er onder of er boven staan, dan moet ook deze combinatie, zoals bij een kruiswoordpuzzel, een woord vormen. De speler krijgt punten voor alle gevormde of gewijzigde woorden. (Zie voorbeelden 4 en 5.)

4. Nieuwe woorden mogen worden gevormd door:

a. Toevoeging van één of meer letters aan een woord of letters, die reeds op het bord staan.

b. Door een woord rechthoekig te plaatsen aan een dat reeds op het bord is. Het nieuwe woord moet één van de letters van het woord dat al op het bord is bevatten of moet er één letter aan toevoegen. (Zie voorbeelden 2 en 3.)

c. Het plaatsen van een compleet woord, parallel aan een woord, dat er reeds staat, zodat de bijgekomen letters ook complete woorden vormen. (Zie voorbeeld 5.)

5. Nadat een letter geplaatst is, mag deze niet meer worden veranderd.

6. De twee blanco blokjes mogen voor elke verlangde letter gebruikt worden. Als een speler een blanco blokje gebruikt, moet hij aangeven welke letter dit voorstelt en hij mag dit gedurende het spel niet meer veranderen.

7. Elke speler mag zijn beurt gebruiken om één, meer of alle letters van zijn rekje om te ruilen. Hij doet dit door ze om te draaien en eenzelfde aantal nieuwe letters te nemen. Dan mengt hij zijn oude letters tussen de letters, die nog in de pot zitten. Hij wacht dan weer op zijn volgende beurt.

8. Alle woorden uit een gewoon woordenboek zijn toegestaan, behalve eigennamen etc. die met een hoofdletter beginnen, vreemde woorden, afkortingen en woorden met apostrophe of

koppeltekens. Raadpleeg het woordenboek alleen om de spelling of het gebruik van een woord na te kijken. Is men het met een bepaald woord niet eens, dan bespreekt men dit vóór de volgende speler begint. Indien het betreffende woord onaanvaardbaar is, neemt de speler zijn blokjes terug en verliest zijn beurt.

9. Het spel gaat door tot alle blokjes gebruikt zijn en één van de spelers geen letters meer heeft of totdat het niet meer mogelijk is woorden te vormen.

TELLING:

10. Noteer na elke beurt van de spelers het aantal behaalde punten. De puntenwaarde van elke letter staat onder aan het blokje aangegeven. Van een blanco blokje is de puntenwaarde nihil.

11. Het aantal voor elke beurt is het totaal van de letters, waardoor een woord werd gevormd of gewijzigd gedurende het spel, plus de premiewaarde verkregen door het plaatsen van letters op een premiehokje.

12. PREMIELETTERHOKJE. Een lichtblauw hokje verdubbelt de punten van de letters die er op geplaatst worden; een donkerblauw hokje verdriedubbelt dit.

13. PREMIEWOORDENHOKJE. De puntenwaarde van het gehele woord wordt verdubbeld wanneer één van de letters op een lichtrood hokje, komt te staan en verdriedubbeld wanneer één der letters op een donkerrood hokje komt. Wanneer een der letters van een woord gelijktijdig op een premieletterhokje wordt geplaatst, dan telt men eerst de premie voor deze letter alvorens de puntenwaarde van het woord te verdubbelen of te verdriedubbelen. Indien een woord wordt gevormd dat twee premiewoordenhokjes bedekt, dan wordt de totale waarde tweemaal verdubbeld (4 x de letterwaarde) of tweemaal verdriedubbeld (9 x de letterwaarde). Let er op, dat het middelste vierkantje lichtrood is en het verdubbelt daarom het behaalde aantal punten voor het eerst gevormde woord.

14. De bovengenoemde letter- en woordpremies mogen alleen gerekend worden bij de eerste woordvorming. Bij volgende beurten telt alleen de letterwaarde.

15. Wanneer een blanco blokje op een licht- of donkerrood hokje wordt geplaatst, dan wordt het totaal van de puntenwaarde verdubbeld, ondanks het feit dat het blanco blokje geen puntenwaarde heeft.

16. Wanneer men door één plaatsing twee of meer woorden vormt, tellen alle woorden mee. De gemeenschappelijke letter wordt bij ieder woord meegerekend (eventueel met de volle premiewaarde). Zie voorbeelden 3 en 4.

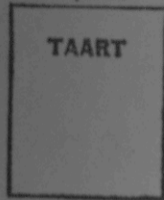
17. Elke speler, die alle 7 letters bij één beurt plaatst, krijgt 50 punten extra.

18. Bij het eind van het spel wordt het aantal behaalde punten van elke speler verminderd met het totaal van de nog in zijn bezit zijnde letters en wanneer een der spelers al zijn letters verbruikt heeft, worden zijn punten vermeerderd met het totaal van de niet gespeelde letters van alle andere spelers.

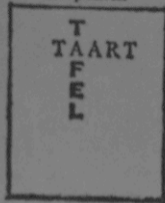
VOORBEELDEN VAN WOORDVORMINGEN EN TELLINGEN

Hieronder vindt u voorbeelden van 5 opeenvolgende beurten in vetgedrukte letters. Het woord TAART is geplaatst met de tweede letter T, op het middelste vierkantje *. Bij de eerste beurt telt men: TAART; bij de 2e beurt: TAFEL; 3e beurt: TAFELS en POST; 4e beurt: LATER, LA en EL; 5e beurt: GRAM, PA en OM.

1e beurt
Behaald:
12 punten



2e beurt
Behaald:
20 punten



3e beurt
Behaald:
23 punten



4e beurt
Behaald:
22 punten



5e beurt
Behaald:
26 punten

